

Pengembangan Media Permainan Ranjau Interaksi Sosial dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SMAN 1 Krembung Sidoarjo

THE DEVELOPMENT OF "SOCIAL INTERACTION" MINE GAME MEDIA ON GROUP GUIDANCE SERVICE AT SMAN 1 KREMBUNG SIDOARJO

Lailuz rizky Mutadliroh

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (Jama.adie@gmail.com)

Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email (Najlahnaqiyah@gmail.com)

ABSTRAK

Media permainan ranjau interaksi sosial merupakan salah satu media bimbingan dan konseling dalam bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa. Media permainan ranjau interaksi sosial adalah media yang praktis, mudah digunakan dan menarik, agar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Tujuan pengembangan media permainan ini adalah menghasilkan suatu produk media permainan ranjau untuk membantu meningkatkan interaksi sosial siswa dan juga sebagai fasilitas layanan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok. Selain itu, hasil pengembangan media permainan ini dapat digunakan oleh sekolah lain yang mempunyai karakteristik sama dengan SMAN 1 Krembung Sidoarjo. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhakan oleh Tim Puslitjaknov (2008). Analisis data yang digunakan untuk mengelolah hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan calon pengguna adalah prosentase. Hasil pengembangan media ini memenuhi kriteria akseptabilitas yakni angket ahli materi (89,2%) , angket penilaian ahli media (75%) dan angket penilaian calon pengguna yakni konselor (83%) . Faktor penting dalam pengembangan media permainan adalah kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Pengembangan media permainan ranjau interaksi sosial adalah sebagai alternatif sumber belajar yang dapat membantu konselor mempermudah dalam menyampaikan materi dan mempermudah dalam memberikan layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci : Media permainan ranjau interaksi sosial, Bimbingan kelompok, Interaksi sosial.

ABSTRACT

Social Interaction mine game media is one the counseling and guidance media in the form of game that can be utilized by counselor and student. Social Interaction mine game media is a practical media, easy to applied and attractive, to motivate student in following counseling and guidance service. the aim of the mine game development was to produce a mine game media to facilitate increasing student's social interaction and also as a cpunseling and guidance facility in group counseling. Beside, the result of media development can be

used by other school that have similar characteristic with SMAN 1 Krembung Sidoarjo. This development research applied Borg&Gall development model that has simplified by Tim Puslitjaknov (2008). data analysist that applied to process validation result from media expert, matter expert and candidate user was percentage. this media development filled with acceptability criterion namely matter expert questioner (89.2%), media expert questioner scoring (75%) and candidate user scoring questioner namely counselor (83%). Important factor in game media development was matter appropriatedness with student's need, so learning result can be achieved optimally. the development of social Interaction mine game media is an alternative learning sources that can help counselor to facilitate matter delivery and facilitate in deliver group counseling.

Keywords: *Social Interaction mine game media, group counseling, social interaction.*

PENDAHULUAN

Bimbingan dan konseling di sekolah adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok. Menurut Najlatun (2013:04) bimbingan artinya membantu, mengatur, memimpin, mengajar dan mendidik.

Bimbingan adalah bantuan yang diberikan seseorang baik pria maupun wanita yang memiliki pribadi yang baik dan pendidikan yang memadai kepada seorang individu dari setiap usia untuk menolongnya, mengembangkan kegiatan-kegiatan hidupnya sendiri, membuat pilihan sendiri, dan memikul bebannya sendiri. Menurut Najlatun (2013:04) konseling ialah usaha bantuan yang diberikan oleh ahli untuk membantu menyelesaikan masalah konseli. Konseling merupakan suatu hubungan yang bersifat profesional dan mempribadi antara konselor dan konseli untuk maksud mendorong perkembangan pribadi konseli dan membantu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.

Berdasarkan study pendahuluan yang sudah dilakukan di SMAN 1 Krembung pada tanggal 20 Januari 2015, hasil wawancara dan observasi dengan sejumlah siswa ditemukan

bahwa siswa memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah. Faktanya 70% siswa yang terlihat pasif saat berkumpul dalam satu kelas, 20% siswa berinteraksi individu antar individu, 5% berkelompok (geng remaja), 5% asyik main sendiri (game, belajar, menyendiri). Selain itu di jaman *Globalisasi* ini adanya *gatged* seperti Hp, Ipad ,Iphone juga pola asuh orang tua sangat mempengaruhi perkembangan interkasi anak . Komunikasi orang tua dan anak akhir-akhir ini menjadi tantangan bagi dunia global. Dimana anak memiliki kesibukan sendiri dan orang tua juga memiliki kesibukan tingkat tinggi, ada juga anak yang hanya terkurung dalam tempurung rumah anak yang tertutup akan cenderung bersikap eksklusif. Sikap eksklusif adalah sikap tertutup dan cenderung menutup diri dari pergaulan (Najlatun 2013:12), siswa mengalami kurangnya interaksi sosial dengan teman sebayanya. Menurut Gerungan (2004:62), interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

Menurut wulansari (2009:34) interaksi sosial adalah hubungan – hubungan timbal balik

antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, serta antara individu dengan kelompok.

Menurut Soekanto (dalam Dayakisni dkk) ada empat pola interaksi sosial, yaitu kerjasama (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertentangan (*conflict*), dan akomodasi (*accommodation*).

KAJIAN PUSTAKA

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2008 : 54) interaksi adalah hubungan sosial yang dinamis antara orang perorangan dan orang perorangan, antara orang perorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok.

Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto di dalam pengantar sosiologi, interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial. Dengan tidak adanya komunikasi ataupun interaksi antar satu sama lain maka tidak mungkin ada kehidupan bersama. Jika hanya fisik yang saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat saling berinteraksi. Maka dari itu dapat disebutkan bahwa interaksi merupakan dasar dari suatu bentuk proses sosial karena tanpa adanya interaksi sosial, maka kegiatan-kegiatan antar satu individu dengan yang lain tidak dapat disebut interaksi.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu satu dengan individu yang lain dimana dalam hubungan tersebut terdapat suatu komunikasi yang dapat memberikan informasi, atau membantu individu dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Interaksi sosial dapat dijadikan dasar bagi individu untuk hidup saling berdampingan, melakukan timbal balik dengan sesama individu, untuk melakukan kegiatan. Oleh karena itu tidak adanya interaksi

sosial pada diri individu menjadikan individu kurang memaksimalkan kehidupannya.

Siswa sekolah menengah atas (SMA) kelas X SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo adalah murid atau peserta didik yang baru saja memasuki masa SMA peralihan dari SMP, banyak siswa yang mengalami tingkat interaksi sosial yang rendah karna dipicu oleh lingkungan yang baru, teman baru juga guru-guru yang baru. Sudah ugas untuk seorang konselor sekolah dalam membimbing siswanya agar menjaji lebih baik lagi untuk kedepanya.

Dalam memberikan berbagai layanan di sekolah, konselor dituntut untuk aktif dan kreatif dalam membuat media yang bisa menarik minat siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa. Konselor diharapkan dapat berkembang sesuai dengan perkembangan jaman dalam menggunakan berbagai metode yang lebih memudahkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi permasalahan yang dihadapi. Media yang dapat digunakan oleh konselor dalam menarik minat siswa dalam pemberian layanan tentang interaksi sosial dapat berupapengembangan media permainan.

Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. (Menurut Seels & Richey dalam Alim Sumarno, 2012).

Menurut Heinich (Nursalim, 2010:7) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

Nursalim & Mustadji (2010:7), mendefinisikan media bimbingan dan konseling sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang masalah yang dihadapi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu pengembangan yang berupa media permainan ranjau interaksi sosial. Ada lima orang yang bermain dalam permainan ini dan lima orang ini yang mengalami tingkat interaksi sosial yang rendah. Media permainan ini hanya digunakan untuk siswa SMA kelas X yang baru memasuki masa SMA.

Berikut adalah petunjuk dalam menggunakan media permainan *Ranjau Interaksi Sosial*:

1. Menentukan jumlah peserta 5 orang dalam permainan ini, peserta diambil dari hasil angket yang mendapatkan interaksi sosial yang rendah.
2. Waktu permainan 45 menit.
3. Konselor memberikan penjelasan tentang Interaksi sosial
4. Konselor memperkenalkan kepada siswa tentang media permainan Ranjau Interaksi Sosial. Dimana dalam memperkenalkan media tersebut, konselor menjelaskan interaksi sosial, pentingnya interaksi sosial, dan tujuan dari permainan Ranjau Interaksi sosial.
5. Konselor memberikan contoh permainan Ranjau Interaksi Sosial.
6. Konselor memberikan kesempatan pada peserta untuk mencontohkan seperti yang dicontohkan konselor agar lebih mengerti sebelum memulai permainan.
7. Sebelum permainan dimulai para peserta permainan ranjau diberi kesempatan untuk menentukan dari kelima peserta tersebut siapa yang akan memainkan permainan Ranjau terlebih dahulu melalui kocokan dadu, peserta yang mendapatkan angka paling tinggi yang akan memainkan permainan ranjau terlebih dahulu.
8. Pemain pertama akan mengocok lotrean dan mendapatkan lotrean yang berisikan angka. Angkakah yang muncul akan menentukan peserta itu berada diposisi mana dalam karpet ranjau tersebut.
9. Setelah peserta mendapatkan angka yang menentukan dirinya diposisi mana, peserta mendapatkan kartu yang sesuai dengan angka yang dia dapat. Dalam kartu tersebut berisikan tantangan atau bonus. begitu seterusnya sampai peserta yang terakhir dan sampai lotrean angka habis.
10. Setelah mendapatkan kartu, peserta diminta untuk membaca kalimat yang tertulis dalam kartu tersebut. Jika isi dalam kartu tersebut adalah sebuah tantangan, maka peserta wajib menjalankan tantangan tersebut. Tapi jika dalam kartu tersebut sebuah bonus, maka serta tidak mendapatkan tantangan.
11. Ada *reward* sebagai bentuk penguatan bagi para peserta yang sudah berhasil menyelesaikan tantangan seperti yang

diperintahkan dalam isi kartu tantangan dalam permainan.

12. Permainan dikatakan selesai jika kartu interaksi sosial itu sudah habis.
13. Setelah permainan itu selesai ,konselor meminta peserta untuk menyampaikan pendapat atau kritikan,bisa juga kesan selama mengikuti permainan media ranjau interaksi sosial.
14. Di akhir permainan konselor memberikan simpulan dari permainan dan menutup.

Adapun tujuan umum media permainan *Ranjau Interaksi sosial* dalam layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.
- b. Sebagai salah satu media penunjang pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang bertujuan menghasilkan media permainan ranjau interaksi sosial ini dirancang menggunakan jenis penelitian pengembangan.Hal ini sesuai dengan yang disampaikan sugiono (2010:297) bahwa metode penelitian dan pengembangan atau (*research development*) untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya.Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall (1983) yang telah di sederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Pengembangan Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Pengembangan dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional) pada tahun 2008. Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik.

- c. Sebagai media yang dapat memberikan motivasi pada siswa dan menarik minat siswa untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok disekolah.
- d. Sarana yang dapat membantu konselor dalam menyampaikan layanan bimbingan kelompok pada siswa.

Adapun tujuan khusus dari media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* dalam layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

- a. Dapat mempermudah konselor dan siswa dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok.
- b. Sebagai media pendukung dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok disekolah khususnya materi interaksi sosial.
- c. Media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* mudah digunakan.

Subjek dan data penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah empat orang ahli dalam bidangnya untuk mejadi validator dalam penilian pengembangan media permainan yang dikembangkan. Keempat ahli tersebut terdiri atas dua orang ahli materi (Drs. Moch. Nursalim, M.Si dan Wiryo nUryono, S.Pd., M.Pd.), satu orang ahli media (RR.Wisya Puspita, M.Pd.), serta satu orang ahli konselor (Drs. Jamil MM).

Data penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu deskripsi proses pengembangan dan deskripsi kualitas media permainan ranjau interaksi sosail. Deskripsi proses pengembangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan dalam tiap tahap pengembangan. Sedangkan kualitas media permainan ranjau interaksi sosialdidapat dari hasil penilaian/ validasi dari ahli terhadap media permainan ranjau interaksi sosial.

Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hasil angket terhadap penilaian dari ahli. Angket atau kuesioner menurut Purwoko & Titin (2007 :26) metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk memperoleh jawaban secara tertulis pula.

Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penilaian kebutuhan dilakukan dengan menggunakan aplikasi perhitungan *Microsoft Excel 2010*. Sementara analisis hasil uji ahli menggunakan rumus distribusi frekuensi, yaitu

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase nilai yang diperoleh

F : Frekuensi jawaban alternatif (jml responden x skor)

N : Skor tertinggi

Dari rumus tersebut digunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kriteria sebagai berikut

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup baik : 2

Kurang baik : 1

Kemudian hasil angket ditarik kesimpulan dengan kriteria penilaian berikut

Tabel 1.1 Tabel Interpretasi Skor

Nilai	Pernyataan
81% - 100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik, tidak perlu direvisi
56% - 65%	Kurang baik, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik, perlu direvisi

Instrument pengumpul data tersebut digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan penilaian dari ahli validator terhadap media permainan ranjau interaksi sosial. Penilaian tersebut untuk mengetahui nilai dari empat aspek akseptabilitas, yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Proses Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti/pengembang dalam membuat suatu produk yakni “Media Permainan Ranjau Interaksi Sosial Di SMA N 1 Krembung Sidoarjo”. Berikut prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall yang telah di sederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Pengembangan Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Pengembangan dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional) pada tahun 2008, dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 4 langkah utama :

1. Analisis Produk

Tahap awal dalam penyusunan produk ini adalah melakukan identifikasi permasalahan yang dialami siswa dengan menyebarkan instrumen angket “interaksi sosial” pada siswa SMA N 1 Krembung Sidoarjo, proses identifikasi ini diharapkan agar produk pengembangan media ini dapat menghasilkan produk yang tepat sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan siswa. Adapaun studi kepustakaan yang mengkaji konsep dan teori tentang interaksi sosial, juga hasil penelitian

yang dilakukan oleh peneliti lain yang terdahulu.

2. Pengembangan Produk Awal

Seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya, peneliti sudah menyebarkan instrumen angket interaksi sosial, dari hasil data yang diperoleh di lapangan bahwa mengembangkan permainan media ranjau interaksi sosial adalah langkah yang tepat untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang tepat bagi siswa yang mempunyai tingkat interaksi sosial kurang.

Penelitian ini akan menghasilkan suatu produk media “Permainan Ranjau Interaksi Sosial” yang akan digunakan sebagai salah satu media dalam Bimbingan Keelompok. Setelah itu disusun perumusan tujuan penggunaan produk, siapa yang akan menggunakan produk dan deskripsi dari komponen-komponen produk dan penggunaannya.

3. Validasi uji ahli

Langkah selanjutnya dalam prosedur penelitian ini adalah melakukan validasi uji ahli dengan memberikan angket validasi dan produk pengembangan media permainan ranjau interaksi sosial kepada tiga ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Angket validasi tersebut merupakan lembar penilaian kriteria akseptabilitas yakni menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan peneliti.

4. Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil dari pengembangan yang sudah melalui beberapa uji ahli seperti ahli materi, ahli

media, ahli praktisi dan sudah menjadi sebuah produk media permainan ranjau interaksi sosial yang layak digunakan.

Data kuantitatif dan Kualitatif

Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian terhadap media permainan ranjau interaksi sosial yang dikembangkan berupa angka. Penilaian ini terdiri atas data kuantitatif ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna(konselor). Berikut data hasil penilaian ahli:

1. Data kuantitatif ahli Materi

Data kuantitatif penilaian media dari ahli materi 1 dan ahli materi 2 dapat diketahui nilai dari aspek kegunaan 87,5%, aspek kelayakan 96,8%, aspek ketepatan 87,5% dan aspek kepatutan 87,5%. Sehingga nilai rata-rata akseptabilitas media permainan “*Ranjau Interaksi Sosial*” adalah 89,2 %. Rata-rata tersebut bila dikonsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) ternyata masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%). Sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan “*Ranjau Interaksi Sosial*” yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

2. Data kualitatif ahli materi

Diperoleh dari penilaian secara tertulis pada bagian komentar dan saran perbaikan instrumen penilaian saat pengujian produk. Berdasarkan hasil review dari ahli materi didapatkan beberapa masukan yang meliputi :

- a. Beri tambahan petunjuk penggunaan panduan.
- b. Pada permainan beri manual ringkas.

1. Data kuantitatif ahli Media

Data kuantitatif penilaian media dari ahli media dapat diketahui dari aspek kegunaan 75%, aspek kelayakan 75%, aspek ketepatan 75%, dan aspek kepatutan 75%. Nilai rata-rata akseptabilitas pada media permainan “*Ranjau Interaksi Sosial*” adalah 75%. Rata-rata tersebut bila dikonsultasikan dengan kriteria penilaian

menurut Mustaji (2005) ternyata masuk dalam kategori baik (66%-80%) .Dari hasil tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media permainan “*Ranjau Interaksi Sosial*” yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

2. Data Kualitatif Media

Data kualitatif ahli media diperoleh dari penilaian secara tertulis pada bagian komentar dan saran perbaikan instrumen penilaian saat pengujian produk. Berdasarkan hasil review dengan ahli media didapatkan beberapa masukan dan beberapa hal yang perlu di revisi sebagai berikut:

- a. Kesesuaian penggunaan gambar disesuaikan dengan usia pengguna.
 - b. Penggunaan warna pada desain sampul disesuaikan dengan judul media dan sasaran / pengguna.
 - c. Desain palet bantu permainan ranjau lebih ditekankan pada sasaran / pengguna sesuai dengan usia.
- ### 1. Data kuantitatif dari ahli praktisi

Dapat diketahui dari aspek ketepatan 78,5%, aspek kelayakan 87,5%, aspek kegunaan 85,7% dan aspek kepatutan 70%. Sehingga nilai rata-rata akseptabilitas pada media permainan “*Ranjau Interaksi Sosial*” adalah 83%. Rata-rata tersebut bila dikonsultasikan dengan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%) .Sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan “*Ranjau Interaksi Sosial*” yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif ahli praktisi diperoleh dari penilaian secara tertulis pada bagian komentar dan saran perbaikan instrumen penilaian saat pengujian produk. Berdasarkan hasil review dengan ahli

praktisi didapatkan masukan sebagai berikut :

- a. Penyajian materi pada media dibuat lebih menarik dengan mengganti font tulisan juga menyajikan materi sesuai dengan kebutuhan atau keadaan siswa yang bersangkutan dari hasil instrumen kebutuhan.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media yaitu media permainan *ranjau interaksi sosial* yang berperan sebagai media dalam bimbingan dan konseling yang digunakan dalam menangani masalah interaksi sosial yang mengacu pada teori pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah di sederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Pengembangan Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Pengembangan dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional) pada tahun 2008. Berdasarkan hasil pengembangan, pada tabel penyajian data kelayakan meliputi hasil penilai ahli materi ,ahli media dan ahli praktisi. Dari beberapa tahapan yang ada diperoleh penilaian secara kuantitatif serta masukan dan saran bagi pengembangan media. Diperoleh rata-rata penilaian akseptabilitas materi media sebanyak 89,2%, akseptabilitas penilaian media sebanyak 75 %, dan akseptabilitas penilaian praktisi sebanyak 83%. Hasil penilaian tersebut bila dikonsultasikan dalam kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) mendapatkan kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Data hasil pengembangan media permainan “*Ranjau Interaksi Sosial*” dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas X SMAN 1 Krembung Sidoarjo diperoleh dua jenis data. Adapun jenis data yang dimaksud adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan data dan pembahasan uji coba ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi yang dilakukan pengembangan dapat dibuat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian uji ahli materi, ahli media dan ahli praktisi atau konselor penilaian yang ada diperoleh rata-rata penilaian akseptabilitas materi media sebanyak 89,2%, penilaian akseptabilitas media sebanyak 75 %, dan penilaian akseptabilitas ahli praktisi sebanyak 83%. Hasil penilaian tersebut bila dikonsultasikan dalam kriteria penilaian menurut Mustaji (2005:102) mendapatkan kategori sangat baik (81%-100%) sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas X SMAN 1 Krembung Sidoarjo.
2. Dengan adanya pengembangan media *Ranjau Interaksi Sosial*, konselor lebih mudah menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling khususnya bimbingan kelompok, pemberian layanan semakin seru dan tidak monoton seperti hanya pemberian informasi yang sudah dilaksanakan dari kelas-perkelas.
3. Kekurangan produk pengembangan berupa pernyataan-pernyataan pada

kartu tantangan interaksi sosial yang disajikan terbatas serta kualifikasi yang dibutuhkan juga bersifat sementara dan bisa berubah seiring perkembangan jaman yang ada. Oleh karena itu disarankan kepada konselor untuk memanfaatkan media ini sebaik mungkin agar dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi siswa. Dengan demikian, segala bentuk pesan yang disampaikan akan selalu mengikuti perkembangan jaman.

A. Saran

1. Pemanfaatan Bagi Guru

Dalam pemanfaatan media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* yang telah dikembangkan, diharapkan beberapa hal penting yaitu:

- a. Menyimpan media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* dengan lengkap agar dapat dipakai kembali.
- b. Memberikan pembaharuan seperti materi yang ada dalam media seiring dengan jaman.
- c. Memanfaatkan media lain yang mendukung seperti LKS .

2. Pemanfaatan Bagi Pengembang Lain

- a. Penelitian ini menggunakan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi sehingga disarankan bagi peneliti lain yang juga ingin melakukan terkait dengan media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* dapat menggunakan ahli materi, ahli media dan ahli praktisi lebih banyak lagi sehingga mendukung kualitas isi dan kelayakan media menjadi lebih baik dan lebih tinggi lagi.

b. Hasil akhir penelitian ini berupa media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* pengembangan lain dapat menggunakan media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* ini untuk mengadakan penelitian lanjutan yang menguji tentang keefektifitas media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu meningkatkan interaksi sosial siswa.

3. Disemenasi

Pada pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* untuk siswa SMAN 1 Krembung Sidoarjo. Apabila media digunakan oleh sekolah lain maka perlu pengkajian kembali terutama dari analisis kebutuhan siswa, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, dan juga waktu belajar yang dibutuhkan.

4. Pengembangan Produk Lanjutan

Untuk pengembangan lebih lanjut perlu diperhatikan ketepatan materi dan isi materi dalam media. Sebelum media permainan ini disebarluaskan harus diadakan analisis kembali untuk melihat kualitas media permainan *Ranjau Interaksi Sosial* melalui penelitian pemanfaatan hasil pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

Alamiah, Syahrul A. 2012. *Pengembangan Media Monopoli bimbingan kelompok untuk Membangkitkan Keterampilan Bergaul di Kelas pada siswa kelas VII A SMP Negeri 20 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan.Surabaya : FIP Unesa.

Dayakisni, Tri &Hudaniah . 2009. *Psikologo Sosial*. Malang : UMM Press

Departemen Pendidikan Nasional.2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*.Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Departemen Pendidikan Nasional.2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*.Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT . Refika Aditama.

Mustaji dan Sugiarto. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik*. Surabaya : Unesa University Press.

Naqiyah, Najlatun. 2013. *Konseling Komunitas Mengatasi Tindak Kekerasan Terhadap Anak& Perempuan*. Malang : Bayumedia Publishing.

Nursalim &Mustaji . 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa University Press.

Purwoko,Budi& Titin. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*.Surabaya : Unesa University Press.

Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (Tim Pulitjaknov). 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*.

Wulansari, Dewi. 2009. *Sosiologi Konsep dan Teori*.Bandung : PT. Refika Aditama.

